

Pemanfaatan Komik Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pelajar Desa Sumber Mekar Mukti

Muhammad Febrian¹, Kiky Rizky Nova Wardani²

^{1,2} Universitas Bina Darma, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Muhammad Febrian

E-mail: febrianm410@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pelajar di Desa Sumber Mekar Mukti melalui penggunaan komik edukasi digital. Komik dirancang dengan pendekatan visual yang komunikatif dan kontekstual, disesuaikan dengan keterbatasan akses teknologi di sekolah sasaran. Metode pelaksanaan mencakup persiapan materi, koordinasi dengan sekolah, pelaksanaan kegiatan edukatif, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman pelajar terhadap penggunaan laptop, pencarian informasi yang valid di internet, serta keterampilan desain dasar menggunakan Canva. Komik terbukti menjadi media efektif dan menarik dalam proses pembelajaran literasi digital.

Kata kunci - literasi digital, komik edukasi, pelajar, teknologi, pembelajaran visual

Abstract

This article aims to improve digital literacy among students in Sumber Mekar Mukti Village through the use of digital educational comics. The comics are designed with a communicative and contextual visual approach, adapted to the technological access limitations at the target school. The implementation method includes material preparation, coordination with the school, educational activities, and evaluation. The results show improved student understanding of how to use laptops, search for valid information on the internet, and acquire basic design skills using Canva. Educational comics have proven to be an effective and engaging medium in the digital literacy learning process.

Keywords – digital literacy, educational comic, students, technology, visual learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh pelajar di era ini adalah literasi digital, yaitu kemampuan dalam mengakses, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara bijak melalui perangkat teknologi. Namun, kenyataannya masih banyak pelajar di wilayah pedesaan yang belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan teknologi untuk tujuan edukatif.

Desa Sumber Mekar Mukti, Kecamatan Tanjung Lago, merupakan salah satu wilayah dengan keterbatasan infrastruktur dan pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri Tanjung Lago, diketahui bahwa siswa belum terbiasa menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Mereka lebih sering menggunakan perangkat digital untuk hiburan semata, seperti bermain gim atau menonton video, dan belum mendapatkan bimbingan khusus terkait literasi digital.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti komik edukasi mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa (Ambaryani & Airlanda, 2017; Fahyuni & Fauji, 2017). Komik sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara ringan, komunikatif, dan visual, sehingga cocok untuk kelompok usia remaja di tingkat SMP. Selain itu, pendekatan naratif dalam komik juga membantu siswa memahami konsep abstrak melalui alur cerita yang kontekstual.

Melihat permasalahan dan potensi tersebut, penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) dengan fokus pada pengembangan dan pemanfaatan komik edukasi digital berbasis teknologi sebagai media peningkatan literasi digital di kalangan pelajar. Kegiatan ini dirancang agar tetap relevan dengan kondisi sekolah yang tidak memperbolehkan penggunaan ponsel, dengan mengadaptasi media digital ke dalam bentuk komik cetak.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan program edukasi literasi digital melalui komik edukatif cetak, serta mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman pelajar terhadap literasi digital di Desa Sumber Mekar Mukti.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan sistematis yang mencakup persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan dilakukan di SMP Negeri 04 Tanjung Lago, Desa Sumber Mekar Mukti, Kabupaten Banyuasin, pada tanggal 6 Mei 2025, dengan sasaran utama pelajar tingkat Sekolah Menengah Pertama berusia 10–17 tahun.

Jenis kegiatan yang dilaksanakan adalah edukasi literasi digital menggunakan media komik edukasi cetak yang dirancang oleh penulis. Pemilihan media ini dilandasi oleh kebijakan sekolah yang melarang penggunaan ponsel saat pembelajaran dan kebutuhan metode yang visual, kontekstual, serta menarik siswa. Penggunaan komik digital atau cetak terbukti efektif dalam memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian Purwati, Subali, & Ridlo (2022) menemukan bahwa pengembangan media komik digital meningkatkan kemampuan literasi dan keterampilan teknologi informasi siswa sekolah dasar secara signifikan. Selain itu, Şahin & Kara (2022) menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan platform komik digital dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang sejalan dengan pendekatan kontekstual dan adaptif yang diterapkan dalam program KKN ini. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi observasi lapangan untuk mengetahui kondisi dan kebijakan penggunaan teknologi di sekolah, koordinasi dengan kepala sekolah dan guru pendamping, serta

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



penyusunan materi berupa tiga komik edukasi digital: Belajar Pintar Pakai Laptop, Cari Informasi di Internet, dan Desain Mudah dengan Canva. Komik dirancang dalam bentuk cetak dengan alur cerita edukatif dan visual yang sesuai karakteristik pelajar desa.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan pengenalan materi literasi digital kepada siswa, dilanjutkan dengan pembagian dan pembacaan komik secara mandiri. Setelah itu, siswa diajak berdiskusi mengenai isi dan pesan dalam komik. Kegiatan disampaikan dengan pendekatan interaktif dan dialogis agar siswa lebih aktif dalam memahami materi.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan diskusi reflektif sebelum dan sesudah kegiatan. Penilaian difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap cara penggunaan laptop yang aman, pencarian informasi valid di internet, serta pengenalan platform desain grafis Canva. Selain itu, guru juga memberikan umpan balik terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif, menyenangkan, serta relevan dengan kebutuhan pelajar di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi literasi digital melalui media komik edukasi cetak telah dilaksanakan dengan antusiasme tinggi dari siswa dan dukungan penuh dari pihak sekolah. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan lancar sesuai jadwal, dimulai dari pertemuan awal, penyampaian materi, diskusi interaktif, hingga dokumentasi penutup. Komik yang dibagikan kepada siswa mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep literasi digital.

Pada sesi diskusi, siswa menunjukkan pemahaman baru terkait cara menggunakan laptop secara efisien, mencari informasi valid di internet, dan mengenal tools desain grafis seperti Canva. Guru yang terlibat juga menyampaikan bahwa pendekatan visual melalui komik sangat membantu siswa dalam memahami materi yang biasanya sulit dijelaskan dengan metode konvensional.

Tabel 1.

Perbandingan Pemahaman Siswa Sebelum Dan Sesudah Kegiatan

Aspek Penilaian	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Penggunaan laptop untuk belajar	Digunakan hanya untuk bermain atau hiburan	Memahami penggunaan laptop untuk belajar aman dan efisien
Mencari informasi di internet	Menerima semua informasi tanpa seleksi	Dapat membedakan informasi valid dan hoaks.
Keterampilan desain grafis	Tidak mengenal platfoem seperti canva	Mengenal Canva dan memahami langkah dasar membuat desain sederhana
Pemahaman literasi digital umum	Menganggap teknologi hanya untuk hiburan	Menyadari bahwa teknologi bisa digunakan untuk belajar yang positif

1. Pertemuan Awal Dengan Kepala Sekolah dan Guru



Gambar 1.

Pertemuan Awal Dengan Kepala Sekolah dan Guru

Kegiatan diawali dengan pelaksanaan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru di SMP 04 Negeri Tanjung Lago, sebagai bentuk komunikasi awal untuk menjelaskan secara rinci maksud, tujuan, serta mekanisme pelaksanaan program. Dalam sesi koordinasi ini, penulis memaparkan rancangan kegiatan yang mencakup tema literasi digital, media pembelajaran yang akan digunakan, serta tahapan-tahapan kegiatan yang direncanakan. Proses koordinasi ini juga menjadi forum untuk mendiskusikan kesiapan pihak sekolah, termasuk pemilihan kelas yang akan menjadi sasaran kegiatan.

Hasil dari pertemuan tersebut menyepakati bahwa kegiatan akan dilaksanakan di kelas VIII, dengan penyesuaian terhadap jadwal pembelajaran agar tidak mengganggu kegiatan akademik rutin. Pihak guru menunjukkan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program dan turut memberikan masukan terkait pendekatan yang dinilai efektif untuk menyampaikan materi kepada siswa. Guru mendorong agar penyampaian dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan visual, mengingat karakteristik siswa yang lebih mudah memahami materi dalam bentuk gambar dan cerita. Kesepakatan ini menjadi langkah awal penting dalam memastikan program berjalan sesuai dengan konteks dan kebutuhan di lapangan.

2. Menyusun Materi Presentasi Yang Menarik Bagi Pelajar



Gambar 2.

Menyusun Materi Presentasi Yang Menarik Bagi Pelajar

Setelah jadwal kegiatan dan kelas sasaran ditentukan, penulis melanjutkan dengan menyusun materi presentasi sebagai bagian dari pembukaan kegiatan. Materi ini dirancang untuk memberikan pengantar mengenai pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari, serta pengenalan terhadap komik edukasi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam menyusun materi, aspek komunikasi visual dan keterlibatan siswa menjadi fokus utama, mengingat pendekatan visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teknologi yang bersifat konseptual. Penelitian Hizam et al. (2021) menunjukkan bahwa kompetensi digital pendidik dan penggunaan media visual berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di lingkungan dengan keterbatasan teknologi.

Desain materi presentasi dibuat secara interaktif dan kontekstual, menggunakan kombinasi teks dan gambar yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami topik yang disampaikan. Presentasi ini juga disusun dengan mempertimbangkan karakteristik belajar siswa SMP, yang cenderung lebih responsif terhadap visualisasi dan narasi sederhana.

3. Desain Storyboard dan Konten Komik Digital



Gambar 3.
Desain Storyboard dan Konten Komik Digital

Sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran, komik edukasi yang disiapkan terlebih dahulu dirancang dalam bentuk storyboard untuk memastikan alur cerita yang logis, menarik, dan edukatif. Penyusunan storyboard ini dilakukan guna memetakan rangkaian cerita secara sistematis agar pesan-pesan literasi digital yang disampaikan melalui komik dapat diterima dengan baik oleh siswa. Alur cerita dikembangkan berdasarkan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan pelajar, seperti penggunaan media sosial, kebiasaan berselancar di internet, serta tantangan dalam menjaga keamanan data pribadi. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan siswa mampu mengaitkan isi komik dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Proses perancangan komik dilakukan secara digital dengan memanfaatkan perangkat lunak desain grafis seperti Canva dan Adobe Illustrator. Narasi dan ilustrasi dikombinasikan secara proporsional agar mudah dipahami oleh siswa usia SMP. Komik kemudian dicetak dalam jumlah yang cukup menggunakan kertas A4 berwarna dan dijilid rapi agar siap digunakan di kelas. Media cetak ini dipilih sebagai alternatif efektif mengingat adanya kebijakan sekolah yang tidak memperkenankan penggunaan perangkat digital oleh siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, distribusi materi literasi digital tetap dapat dilakukan secara merata dan sesuai konteks lapangan.

4. Sesi Pertanyaan Kepada Pelajar Dan Membaca Komik



Gambar 4.
Sesi Pertanyaan Kepada Pelajar Dan Membaca Komik

Pada tahap pelaksanaan kegiatan di dalam kelas, siswa terlebih dahulu diberikan beberapa pertanyaan pemantik yang dirancang untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan perangkat teknologi digital. Pertanyaan-pertanyaan tersebut, seperti "Pernahkah kalian belajar menggunakan laptop?", "Bagaimana cara kalian mencari informasi di internet?", dan "Apakah kalian pernah membuat desain menggunakan Canva?", bertujuan untuk membangun keterlibatan aktif dan mengaktifkan pengetahuan awal siswa terkait tema literasi digital. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan mendorong siswa untuk merefleksikan pengalaman pribadinya sebelum menerima materi utama.

Setelah sesi diskusi awal, komik edukatif dibagikan kepada seluruh siswa untuk dibaca secara mandiri. Komik disajikan dalam bentuk cetak berwarna dan didesain agar mudah dipahami oleh siswa SMP. Selama proses membaca, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan tampak fokus dalam menyimak isi komik. Guru dan tim pelaksana turut mendampingi kegiatan ini, memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, serta menjaga kondisi kelas tetap kondusif. Pendampingan ini juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk menjelaskan lebih lanjut isi komik apabila diperlukan, guna memastikan seluruh siswa memperoleh pemahaman yang utuh terhadap pesan-pesan yang disampaikan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Ambaryani dan Airlanda (2017), yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau konseptual. Selain itu, penelitian oleh Fahyuni dan Fauji (2017) juga menegaskan bahwa media visual kontekstual seperti komik edukasi lebih mudah diterima oleh siswa di lingkungan dengan keterbatasan akses teknologi. Hal ini mendukung hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan, di mana pendekatan berbasis visual terbukti efektif dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap literasi digital, meskipun dengan keterbatasan infrastruktur digital di sekolah."

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan melalui pendekatan edukatif berbasis komik edukasi cetak terbukti mampu meningkatkan literasi digital pelajar di SMP Negeri Tanjung Lago, Desa Sumber Mekar Mukti. Tujuan utama dari kegiatan ini, yaitu membekali siswa dengan pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bijak, telah tercapai melalui penyampaian materi

visual yang menarik dan kontekstual. Komik edukasi yang dirancang secara khusus menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan-pesan literasi digital, terlebih dalam konteks lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan perangkat digital secara langsung.

Pelaksanaan program yang mencakup observasi lapangan, penyusunan konten edukatif, penyampaian materi, dan evaluasi akhir dilakukan secara sistematis dan mendapat dukungan dari berbagai pihak. Respons positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa pendekatan ini relevan dengan kebutuhan pelajar serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah menengah pertama. Hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam empat aspek utama, yakni penggunaan laptop untuk belajar, kemampuan menyaring informasi valid, keterampilan dasar desain grafis, dan kesadaran akan fungsi teknologi dalam pembelajaran.

Temuan dari kegiatan ini mendukung penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya media visual dan kontekstual dalam proses pembelajaran, terutama di lingkungan dengan keterbatasan akses teknologi. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat direkomendasikan untuk dikembangkan secara lebih luas sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif, aplikatif, dan inklusif di berbagai wilayah pendidikan, khususnya di daerah pedesaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bina Darma yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SMP 04 Negeri Tanjung Lago, khususnya kepada kepala sekolah, guru, dan siswa yang telah menerima dan mendukung kegiatan ini dengan baik.

Penulis juga menghaturkan apresiasi kepada Dosen Pembimbing Keilmuan dan Dosen Pembimbing Lapangan atas bimbingan dan arahannya selama pelaksanaan kegiatan. Tidak lupa, penulis berterima kasih kepada Pemerintah Desa Sumber Mekar Mukti atas izin dan fasilitas yang telah diberikan, serta kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung turut membantu keberhasilan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan media komik untuk efektivitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19–28.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan komik akidah akhlak untuk meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Islamic Education Journal*, 1(1), 25–35.
- Hizam, S. M., Rahman, A. F. A., & Huda, N. (2021). Digital competence of educators and use of visual learning media in schools with limited technology. *Journal of Education and Technology*, 6(2), 105–115.
- Purwati, H., Subali, B., & Ridlo, S. (2022). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan literasi sains dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(2), 269–278.
- Şahin, M., & Kara, H. (2022). The use of digital comics in history education: Impact on student motivation and academic achievement. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3891–3913. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10748-z>.
- Sánchez, R., & Pujol, R. M. (2020). Digital literacy and comics: Strategies for active learning in secondary school. *Education Sciences*, 10(4), 89. <https://doi.org/10.3390/educsci10040089>.
- Santosa, R. D., & Nugroho, B. A. (2018). Komik digital sebagai media edukasi literasi informasi. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 6(2), 123–135.

- Suryani, N., & Wahyudi, A. (2021). Penggunaan media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan literasi digital siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1), 45–53.
- Widodo, A., & Firmansyah, D. (2019). Pengaruh media pembelajaran berbasis visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 77–84.
- Yuliana, R., & Pramudibyanto, H. (2020). Komik edukasi berbasis digital untuk pembelajaran interaktif pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 150–158.